

АНАЛІЗ ГРИ СЛІВ У ВЛАСНИХ НАЗВАХ, ІМЕНАХ ПЕРСОНАЖІВ ТА ЗАКЛИНАННЯХ У РОМАНАХ ДЖ. К. РОУЛІНГ ПРО ГАРРІ ПОТТЕРА

В сучасних лінгвістичних дослідженнях власні назви (антропоніми, топоніми тощо) представляють особливий інтерес, адже часто виконують не лише номінативну, але й стилістичну та семантичну функцію. Особливо це характерно для жанру фентезі, де імена персонажів, географічні назви та магичні формули стають важливими елементами побудови художнього світу, що зумовлює *актуальність* нашого дослідження. У романах Дж. К. Роулінг про Гаррі Поттера система власних назв вирізняється багаторівневою символікою та широким використанням мовної гри. Письменниця активно застосовує різні лінгвістичні механізми, серед яких етимологічні алюзії, фонетичні каламбури, анаграми та словотворчі гібриди [1, с. 163].

У романах про Гаррі Поттера одним із найбільш поширених проявів мовної гри є назви магичних локацій. Вони часто базуються на явищі омофонії – звукової подібності слів із різним значенням. Наприклад, назва *Diagon Alley* фонетично співвідноситься зі словом *diagonally* («по діагоналі»), що символізує особливе положення магичного світу, який існує ніби «навскоси» відносно звичайної реальності [3]. Подібний принцип використано і в назві *Knockturn Alley*, що асоціюється зі словом *nocturnally* («вночі») та створює атмосферу небезпеки й таємничості.

Важливу роль у текстах Дж. К. Роулінг відіграє етимологічна мотивація імен персонажів. Авторка широко використовує латинські, французькі та міфологічні джерела, створюючи так звані «промовисті імена». Наприклад, ім'я *Draco Malfoy* містить латинський компонент *draco* («дракон», «змія») та французьке *mal foi* («погана віра»), що підкреслює негативні риси персонажа. Ім'я *Remus Lupin* пов'язане з латинськими словами, які означають вовка, і таким чином натякає на лікантропну природу героя [2, с. 248].

Особливу групу становлять магичні заклинання, які здебільшого побудовані на основі латинських коренів або псевдолатини. Такі формули, як *Accio*, *Expelliarmus* або *Lumos*, мають зрозумілу етимологію та відображають функцію відповідного заклинання. Використання латинської лексики створює ефект архаїчності та науковості магичної мови [4, с. 1795].

Крім того, у тексті активно використовуються анаграми та інші форми мовних головоломок. Найвідомішим прикладом є анаграма імені *Tom Marvolo Riddle*, з якого утворюється фраза *I am Lord Voldemort*. Такий прийом підкреслює трансформацію особистості персонажа та має важливе сюжетне значення. Іншим прикладом є назва *Mirror of Erised*, де слово *desire* подано у зворотному порядку, що символічно відображає функцію чарівного дзеркала [5].

Отже, гра слів є важливою складовою ідіостилію Дж. К. Роулінг та відіграє значну роль у створенні художнього світу романів про Гаррі Поттера. Використовуючи етимологію, омофонію, анаграми та словотворчі експерименти, авторка створює багаторівневу систему значень, яка допомагає глибше розкрити характери персонажів і формує атмосферу магичного світу. Лінгвістичний аналіз

цих явищ дозволяє краще зрозуміти функціонування власних назв у художньому тексті та механізми створення мовної гри в сучасній англомовній літературі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білоус О. Мовна гра та гра слів як філософські й лінгвістичні поняття. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2007. № 73. С. 163–174.
 2. Лагутік А., Корольова Т. Авторський стиль Дж. Роулінг. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020. № 31. С. 247–258.
 3. Giorgadze M. Linguistic features of pun, its typology and classification. *European Scientific Journal*. 2014.
 4. Partington A. A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*. 2009. Vol. 41, No. 9. P. 1794–1809.
- Panchenko O. Linguistically and culturally marked units in ‘Harry Potter and the Cursed Child’ by J. K. Rowling and their translation into Ukrainian. *Journal of Language and Linguistic Studies*. 2021.